SID MEIER'S

CIVILIZATION II

TECHNISCHES BEGLEITHEFT

SYSTEMANFORDERUNGEN

Civilization II funktioniert nur, wenn Ihr Computer die folgenden Anforderungen erfüllen kann:

- Der Prozessor muß ein 486 oder höher sein, und die Systemgeschwindigkeit sollte mindestens 50 MHz (Megahertz) betragen. Den besten Erfolg erzielen Sie mit einer Geschwindigkeit von mindestens 66 MHz.
- Sie benötigen ein CD-ROM-Laufwerk mit MSCDEX (der Microsoft CD-ROM-Erweiterung) 2.2 oder einer neueren Version.
- Sie müssen **entweder** Windows 95 **oder** eine DOS-Version von 5.0 oder höher **und** Microsoft Windows 3.1 oder eine höhere Version besitzen. Fast alle neuen Computer liefern das eine oder andere Betriebssystem als Bestandteil des Standardsoftwarepakets.
- Mindestens 8 MB RAM müssen in Ihrem Computer installiert sein.
- Da bei der Installation Teile von ***Civilization II*** auf Ihre Festplatte kopiert werden, müssen Sie genügend freie Speicherkapazität auf Ihrer Festplatte haben. Wenn Sie DOS verwenden, tippen Sie **chkdsk**, wenn der blinkende Cursor auf dem Bildschirm neben **„C:\"** (der sogenannten C-Eingabeaufforderung) erscheint, und drücken Sie die (Eingebataste) Am Ende der Liste wird angegeben, wieviel Speicherplatz auf Ihrer Festplatte zur Verfügung steht. Verwenden Sie Windows 95, klicken Sie zweimal kurz hintereinander das Symbol „Arbeitsplatz" an und stellen Sie die Sicht auf „Details". Unter den detaillierten Angaben befindet sich der freie Speicherplatz Ihrer Festplatte.

MP391260T/SR
HERGESTELLT IN GB

Wichtiger Hinweis: *Seitdem größere Festplatten erhältlich sind, ergab sich ein seltsames Problem. Verschieden große Laufwerke haben "Cluster" (die kleinsten Datenspeicherungseinheiten, die das Laufwerk lesen und beschreiben kann) von verschiedenen Größen. Ohne zu viele technische Details zu presentieren, möchten wir nur das folgende mit Ihnen teilen: Je größer Ihre Festplatte, desto mehr Platz nimmt jede einzelne Datei ein. Um Mißverständnisse zu vermeiden, haben wir die folgende Tabelle vorbereitet, die den freien Speicherplatz (in Megabytes) notwendig für das Spiel* ***Zivilisation II*** *in Bezug auf die Größe der Festplatte darstellt:*

GRÖßE DER FESTPLATTE:	0-128 MB	128-256 MB	256-512 MB	512 MB-1 GB	1-2 GB	2-4 GB
Notwendig	11	12	12	13	15	18
Empfohlen	27	27	28	29	31	37
Voll	39	40	41	42	46	55

- Die Grafikqualität muß SVGA oder besser sein, 256 Farben anzeigen können bei einer Auflösung von 640 x 480.
- Ihr Computer muß mit einer Maus ausgerüstet sein. Der Maustreiber muß MS-Mouse oder auf jeden Fall kompatibel damit sein.

Sind Sie der Meinung, daß Ihr Computer alle diese Anforderungen erfüllt, aber das Spiel funktioniert trotzdem nicht, rufen Sie den MicroProse-Kundendienst an und bitten Sie um Hilfe.

INSTALLIERUNG

Bevor Sie ***Zivilisation II*** spielen können, muß das Installierungsprogramm einige Dateien auf Ihre Festplatte kopieren. Folgen Sie dazu die folgenden Anweisungen:

- Stellen Sie Ihren Computer an. Die Microsoft CD-ROM-Erweiterung sollte sich von selbst installieren, wenn der Computer angeschaltet wird. (Haben Sie Schwierigkeiten mit der Installierung, kann es sein, daß diese Erweiterung nicht eingelesen wurde. Sehen Sie in Ihren Bedienungshandbüchern nach, unter welchen Bedingungen das Programm sich selbst installiert)
- Offen Sie das CD-ROM-Laufwerk und legen Sie die CD ***Zivilisation II*** ein und schließen Sie das Laufwerk.
- Verwenden Sie Windows 3.1 geben Sie **win** auf der Tastatur ein, um Windows zu aktivieren (falls es nicht schon läuft).
- Klicken Sie zweimal kurz hintereinander das Symbol Datei-Manager (in 3.1x) oder Mein Computer (in 95) an.
- Im folgenden Fenster, klicken Sie zweimal kurz hintereinander die Eintragung für Ihr CD-ROM-Laufwerk an (normalerweise „D").
- Klicken Sie dann zweimal kurz hintereinander die Datei **setup.exe** an. Sie setzen damit die Installierung in Gang.
- Wählen Sie das Inhaltsverzeichnis, in dem Sie das Spiel installieren möchten. Das Standardinhaltsverzeichnis ist **c:\mps\civ2**.
- Sie haben die Wahl zwischen einer **Full** (kompletten) oder einer **Custom** (kundenspezifischen) Installierung. Sollte der Laufwerkplatz Ihrer Hardware knapp sein, können Sie mit **Custom** entscheiden, was Sie installieren und können die weniger wichtigen Dateien auf der CD-ROM belassen. Achten Sie darauf, daß Sie die **Required** (absolut notwendigen) Dateien installieren, sonst wird das Spiel nicht ablaufen. Installieren Sie auch die **Recommended** (empfohlenen) Dateien, sonst werden Sie die den Klangeffekt des Spiels nicht genießen können.
- Haben Sie alle Ihre Wahlen getroffen, kopiert das Installierungsprogramm die erwünschten Dateien von der CD-ROM auf Ihre Festplatte und schafft dann das Gruppenprogramm und die Symbole von ***Zivilisation II***. Die Benutzer von Windows 95 können ***Zivilisation II*** zu ihrem Start-Menü hinzufügen.
- Als nächstes liest das Installierungsprogramm zwei Dienstprogramme, WinG und Indeo Video für Windows, ein, die für das Spiel notwendig sind.
- Das Programm kehrt zu Windows zurück, sobald die Installierung vollendet ist.

Beachten Sie, daß selbst die Installierung **Full** nicht die Multimedia-Dateien auf ihrer Festplatte installiert. Diese Dateien nehmen sehr viel Speicherungsplatz in Anspruch (und die Zugriffszeit wird durch Festplatteninstallierung kaum reduziert), daß sehr wenige Spieler sich für die Installierung entscheiden. Sollten Sie es jedoch vorziehen, die Dateien auf Ihrer Festplatte zu installieren, befolgen Sie die folgenden Anweisungen:

- Kopieren Sie alle CD-ROM-Dateien des Inhaltsverzeichnisses **\civ2\video** in das untergeordnete Inhaltsverzeichnis des Inhaltsverzeichnisses, in dem Sie das Spiel installiert haben. Diesem untergeordneten Inhaltsverzeichnis muß auch der Titel **video** zugewiesen werden. Wenn Sie z. B. das Inhaltsverzeichnis für die Standardinstallierung verwenden, werden die Videos **c:\mps\civ2\video** zugewiesen.
- Kopieren Sie als nächstes alle Dateien des **\civ2\kings** auf dieselbe Art in das untergeordnete Inhaltsverzeichnis **kings** genannt.

SPIELEN

Sobald Sie die automatische Installierung und das Setup durchgeführt haben, können Sie mit dem Spiel wie folgt beginnen:

- Möchten Sie die Video- und Multimedia-Komponenten des Spiels, die Sie nicht installiert haben, sehen und hören, legen Sie die CD-ROM-Diskette von ***Zivilisation II*** in das Laufwerk ein. (Beachten Sie, daß Sie keinen Klangeffekt haben werden, wenn Sie die Dateien **Recommended** nicht installiert haben selbst wenn die CD sich im Laufwerk befindet. Sie werden etwas Musik hören können.)
- Lassen Sie Windows anlaufen, wenn Sie das nicht schon getan haben.
- Klicken Sie ganz einfach das Symbol von ***Zivilisation II*** zweimal kurz hintereinander an (oder klicken Sie ***Civ2*** auf dem Start-Menü von Windows 95 an), um das Spiel zu aktivieren.

MERKMALSAKTUALISIERUNG: ÄNDERUNGEN IM SCHWINDEL-MENÜ

Beachten Sie, daß das Menü SCHWINDEL ohne Garantie kommt. Sie übernehmen das Risiko, wenn Sie es verwenden. Schieben Sie bitte die Schuld nicht auf den Kundendienst, wenn er Ihnen bei resultierenden Schwierigkeiten nicht behilflich sein kann.

Das Menü SCHWINDEL dient unter anderem dazu, das Dienstprogramm zu ergänzen, mit dem die Landkarten geändert werden. Sobald Sie Ihre Spielwelt geschaffen haben, können Sie die Optionen des Menüs SCHWINDEL dazu verwenden, das Spiel noch mehr auf Ihre eigenen Bedürfnisse einzustellen. Sie können Ihre eigenen *Spielszenarien* entwickeln, und sie für spätere Spiele speichern. Wenn kombiniert verleiht Ihnen der Kartograph und das Menü SCHWINDEL die dieselbe Fähigkeit, wie der „Missionskonstrukteur", der in vielen der besten Flugsimulationsprogrammen enthalten ist.

Aus diesem Grund wurde die Option ALLE TECHNOLOGIEN ENTDECKEN, die im Handbuch beschrieben wird, mit dem spezifischeren TECHNOLOGIEN EDITIEREN ersetzt. (Die Kurztastensequenz ist unverändert und immer noch **Ctrl+Shift+F6**.) Dieses Merkmal übergibt Ihnen die Kontrolle über den technologischen Entwicklungsstand jeder Zivilisation des Spiels, einschließlich Ihres eigenen. Sie können einen Fortschritt nach dem anderen auswählen oder entfernen. Wenden Sie den Schalter ALLES GEBEN/NEHMEN an, um jeden Fortschritt, außer der ZUKUNFTSTECHNOLOGIE, zu verleihen. Klicken Sie den Schalter wieder an, um unbarmherzig alle Fortschritte zu entfernen! Beachten Sie jedoch, daß einige Technologien (z. B. Bewässerung) schon seit Beginn der Menschheit bestehen; diese können Sie nicht entfernen.

Ein Schalter TERRAIN wurde zur Option BEIM CURSOR TERRAIN ÄNDERN hinzugefügt. Dieser Schalter ermöglicht es Ihnen, den Terraintyp des Quadrats, an dem der Cursor sich befindet, zu ändern. Beachten Sie, daß Sie bestimmte Ressourcen einem Quadrat nicht zuweisen können; das wird automatisch geregelt.

Vier neue Optionen wurden zum Menü SCHWINDEL hinzugefügt.

Einheit Editieren (Ctrl Shift U)

Verwenden diese Option, wenn Sie die Merkmale irgendeiner Einheit, die sich am Standort des Cursors befindet, ändern möchten. Der Veteranenstatus, die Bewegungspunkte, die Abschußpunkte, die Heimatstadt und der Verschanzungsstatus können alle verändert werden. Wenn Sie eine Karawane oder Transporteinheit ändern, können Sie ihnen andere Waren zum Transport zuweisen. Sie können aber nicht den Typ der Einheit ändern.

Stadt Editieren (Ctrl Shift C)

Diese Option erlaubt es Ihnen, den Status jeder Stadt auf der Landkarte zu beeinflussen - solange sich der Cursor an dem Standort befindet. Sie können bestimmen, wie groß eine Stadt ist (Einwohnerzahl), genau wieviele Schilder sich in dem Kasten PRODUKTION befinden; Sie können die Weltwunder plötzlich von der Stadt verschwinden lassen oder alle Einrichtungen einer anderen Stadt kopieren und auf diese übertragen. Wenn Unruhen in der Stadt herrschen oder ein Tag zur Anerkennung des _____ gefeiert wird, können Sie beide Situationen ändern. Schließlich können Sie die Stadt in ein Ziel des Spielszenarios verwandeln (die Nummer in Klammern wird sich in eine „1" verwandeln, oder sie von der Liste der Ziele entfernen („0").

Wozu braucht man ein gutes Ziel? Lesen Sie die Szenario-Parameter, um genaueres zu erfahren.

König Editieren (Ctrl Shift K)

Nein, mit dieser Option können Sie nicht das Aussehen der Herrscher anderer Zivilisationen ändern. Sie können jedoch den Vertragsstatus eines jeden Herrschers mit jeder anderen Zivilisation bestimmen, in welcher Runde die beiden Zivilisationen zuletzt miteinander Kontakt aufnahmen, die Einstellung des gegenwärtigen Herrschers anderen Herrschern gegenüber und den gegenwärtigen Ruf eines jeden Herrschers. Ferner können Sie den Geduldzähler eines jeden Herrschers entlasten (und sie für eine gewisse Zeit in sehr tolerante Menschen verwandeln), ein Forschungsziel für irgendeine Zivilisation bestimmen oder eines zu entfernen und bestimmen wie weit ein Herrscher in der Erforschung eines Fortschritts vorwärts gekommen ist. Sie können die Technologie einer Zivilisation kopieren und auf eine andere übertragen und die Aufgabe, einen Fortschritt nach dem anderen mit der Option TECHNOLOGIEN EDITIEREN zu übertragen, gewaltig abkürzen. Und schließlich können Sie auch noch den Namen und das Geschlecht eines jeden Herrschers ändern.

Szenario-Parameter (Ctrl Shift P)

Diese allumfassende Wahlmöglichkeit besteht aus wirkungsvollen Werkzeugen, mit denen Sie Spielszenarien bestimmen. Die meisten Optionen können Sie nicht wählen, nachdem ein Spiel begonnen hat.

Die Option TECH PARADIGMA beeinflußt die Dauer eines Forschungsprojekts, bevor ein Fortschritt entdeckt wird. Der Standard ist 10/10. Wenn Sie den Zähler verkleinern, verkürzen Sie die Forschungszeit; die schnellste Forschungszeit ist 1/10. Umgekehrt wird die Forschungszeit verkürzt, indem Sie den Zähler vergrößern.

Die Option ZEITZUWACHS DER RUNDE läßt Sie entscheiden, wieviel Zeit pro Runde vergeht. Belassen Sie die Einstellung auf Null, verwendet ***Zivilisation II*** den Standardzuwachs, der die Zeit, wie beschrieben im Handbuch, ändert. Jede positive Zahl stellt die Anzahl der Jahre ein, die mit jeder Runde vergehen; eine negative Zahl stellt die Anzahl der Monate ein, die mit jeder Runde vergehen.

Die Option ANFANGSJAHR bestimmt das Jahr oder den Monat an dem das Spielszenario beginnt (den Monat, wenn Sie den Zeitzuwachs pro Runde auf die Anzahl der Monate eingestellt haben; das Jahr, wenn Sie ihn auf die Anzahl der Jahre eingestellt haben). Jede positive Zahl bedeutet AD und jede negative BC.

Die Option MAXIMALRUNDEN erlaubt es Ihnen, die Spiellänge pro Runde einzustellen.

Die Option FLIP-FLOP SZENARIO MARKIEREN informiert ***Zivilisation II*** darüber, ob Sie dieses Spiel-Setup als Szenario speichern möchten oder nicht. Beachten Sie, daß die Option ALS SZENARIO SPEICHERN im Menü SCHWINDEL diesen Flip-Flop-Schalter automatisch für Sie einstellt.

Die Option ALLE SCHMEICHELKÄSTEN TILGEN entfernt alle Dörfer der kleineren Volksstämme von der Welt, für immer.

Die Option WIEDERHERSTELLUNG ALLER SCHMEICHELKÄSTEN stellt alle Dörfer der kleineren Volksstämme wieder her, außer jenen, die sich auf einem Terrainquadrat befanden, auf dem sich jetzt eine Stadt oder Einheit befindet.

Die Option GANZE LANDKARTE ZEIGEN läßt das Szenario in einem sichtbaren Ort der Welt stattfinden. Die ganze Landkarte - außer der feindlichen Einheiten aber einschließlich ihrer Städte - wird vom Anfang des Spiels an sichtbar gemacht.

Die Option GANZE LANDKARTE ZUDECKEN läßt das Szenario in einer unerforschten Welt, der Standardeinstellung von ***Zivilisation*** stattfinden.

Die Option SZENARIO BENENNEN läßt Sie Ihrem Szenario einen Titel geben.

Die Option FLIP-FLOP TOTALKRIEG MARKIEREN läßt den Senat in allen Republiken und Demokratien verstummen. Stellen Sie die Option auf „1", um den Eindruck zu erwecken, daß zu Beginn des Szenarios Kriegszustand herrscht und würgen Sie damit die normalen Streitereien im Senat über die Außenpolitik für eine Zeitlang effektiv ab.

Mehrere Optionen bestehen in SIEGESBEDINGUNGEN EDITIEREN:

- Die erste Option FLIP-FLOP SIEG ALS ZIEL MARKIEREN muß auf „1" gestellt werden oder das Spiel ignoriert die restlichen dieser Einstellungen. Im Wesentlichen bestimmt die Markierung des Siegs als Ziel, daß ***Zivilisation II*** die gewöhnlichen Bewertungsregeln völlig ignoriert. Oder anders ausgedrückt, nur die Einnahme der vorbestimmten Ziele im Szenario gelten. Mit der Option STADT EDITIEREN auf dem Menü SCHWINDEL können Sie jede Stadt in ein Szenarioziel verwandeln.
- Diese Option FLIP-FLOP WELTWUNDER ALS ZIEL MARKIEREN bestimmt, ob die eroberten Weltwunder dem Zielspielstand angerechnet werden oder nicht.
- Als nächstes bestimmen Sie, welche Zivilisation die Hauptfigur spielt. Es kann nicht die des Spielers sein. Diese Einstellung bestimmt lediglich, welche Zivilisation als Bezugsfigur für die letzten vier Einstellungen dient.
- Mit diesen letzten vier Einstellungen bestimmen Sie die Bedingungen für die Arten von Ausgängen, die in einem Zielszenario möglich sind. Tragen Sie für jede Möglichkeit die Ziele ein, die die Zivilisation der Hauptfigur am Ende des Spiels unter Kontrolle haben muß, bzw. erobert haben oder behalten muß, um einen bestimmten Sieges- oder Niederlagsgrad zu erreichen. Anderen Zivilisationen werden ganz automatisch ein Endergebnis zugewiesen, das mit dem der Hauptfigur im Verhältnis steht. Wenn z. B. die Römer die Hauptfigur spielen und nur knapp verlieren, gewinnen alle anderen Gruppen nur einen knappen Sieg.

Die Option SPEZIALREGELN EDITIEREN enthalten auch ein paar untergeordnete Optionen, die ganz einfach zu verstehen sind. Sie können jede Zivilisation daran hindern, *jemals* ihre Regierungsform zu ändern; Sie können es verhindern, daß eine Zivilisation jemals Fortschritte erhält, indem sie eine feindliche Stadt erobert, und Sie können jegliche Art von Umweltverschmutzung aus dem Spiel verbannen. Eine Ausnahme besteht: Sie sollten ***NIEMALS*** die letzte Option anwenden - SPEZIAL WWII-NUR AI. Sie wurde nur für die Spielkonstrukteure eingebaut und wird fast sicher Ihr Spielszenario zerstören.

Technische Hilfe

Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Spiel haben, benötigen Sie eventuell unsere Hilfe. Da wir täglich zahlreiche Anrufe erhalten, können wir ihre Fragen schneller beantworten, wenn Sie die folgenden Informationen bereithalten:

1. Den genauen Namen und die Versionsnummer des Spiels
2. Den Gerätetyp, auf dem das Spiel betrieben wird
3. Ihre DOS- oder Windows-Version
4. Wieviel freien konventionellen, erweiterten (EMS) und Expansionsspeicher (XMS) Sie haben
5. Die genaue Fehlermeldung (sofern eine erschienen ist)
6. Version und Marke Ihres Maustreibers

Es wäre außerdem hilfreich, wenn Sie bei Ihrem Anruf an Ihrem Computer sitzen.

Sie können den MicroProse-Kundendienst per Telefon oder Fax erreichen. Rufen Sie uns unter 05241/9464-80 dienstags von 15.00 bis 18.00 Uhr an, und halten Sie bitte einen Stift und Papier bereit.

Unsere Faxnummer ist 05241/9464-94.

Sie können aber auch unter der unten aufgeführten deutschen Adresse an unseren Kundendienst schreiben.

MicroProse-Kundendienste

In Großbritannien

Tel: +44 (0) 1454 893900 (10.00-12.30 und 13.30-16.00 Ortszeit)

Fax: +44 (0) 1454 894296

MicroProse Europe, The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, GB.

In Deutschland

Tel: 05241 946480 (15.00-18.00 Uhr, nur Dienstag)

Fax: 05241 946494 (14.30-18.00 Uhr, Montag bis Freitag)

MicroProse-Spectrum HoloByte GmbH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Deutschland.

In Frankreich

Tel: 72.53.25.00

Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

In Amerika

Tel: +1 410-771-1151 (9.00-17.00 Uhr Ortszeit Ostküste)

Fax: +1 410-771-1174 (9.00-17.00 Uhr Ortszeit Ostküste)
Montag bis Freitag

MicroProse USA, 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD, USA 21030.

Tel: +1 510-522-1164 (9.00-17.00 Uhr Ortszeit Pazifikküste)

Fax: +1 510-522-3587 (9.00-17.00 Uhr Ortszeit Pazifikküste)
Montag bis Freitag

Spectrum HoloByte, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA, USA 94501.

MicroProse Online Services

BULLETIN BOARDS

MicroProse UK	+44 (0) 1454 327083	(14.400 Baud)
	+44 (0) 1454 327084	(14.400 Baud)
MicroProse Germany	+49 (0) 5241 946484	(28.800 Baud)
MicroProse USA	+1 410-785-1841	(28.800 Baud)
Spectrum HoloByte	+1 510-522-8909	(14.400 Baud)

COMPUSERVE

MicroProse Europe Mailbox	**71333,314**
MicroProse Germany Mailbox	**74777,3326**
MicroProse USA Mailbox	**76004,2223**
Spectrum HoloByte Mailbox	**76004,2144**

MicroProse und Spectrum HoloByte haben außerdem Public Forums und Library-Bereiche für Kommentare, Fragen und Dateien eingerichtet. Sie finden uns im Game Publishers Forum "B" (GO GAMBPUB)

DELPHI-INTERNET

MicroProse Europe betreibt ein vollständiges Forum für seine Benutzer, von dem Programmteile, Updates, Demos und Produktinformationen heruntergeladen werden können. Sie finden diesen Bereich unter UK Delphi.

MicroProse USA Forum	**US-DELPHI, GAME SIG**
MicroProse Europe Forum	**UK-DELPHI, FEATURED FORUMS, MICROPROSE**
MicroProse USA Mailbox	**MICROPROSE3**
MicroProse Europe Mailbox	**MPS_EUROPE**

FIDONET

MicroProse Conference	**Node 1: 2617/107**

GENIE

Scorpia RT, Schlüsselwort:	**"Scorpia"**
Adresse MicroProse USA:	**MICROPROSE**
Adresse MicroProse Europe:	**MPS.UK**

INTERNET

E-Mail

MicroProse Europe	**71333.314@compuserve.com.**
MicroProse Germany	**74777.3326@compuserve.com**
MicroProse USA	**76004.2223@compuserve.com**
Spectrum HoloByte	**76004.2144@compuserve.com**

FTP

Im MicroProse FTP-Bereich finden Sie eine vollständige Library mit den neuesten Updates, Demos und Produktinformationen.

Adresse: **ftp.microprose.com**

World-Wide-Web

Unsere WWW-Seiten erreichen Sie durch Zugriff auf **http://www.microprose.com** von Ihrer Web Browser-Software aus.

Tastaturvarianten in anderen Sprachbereichen

Diese Simulation wurde für das englische (UK) Tastenfeld entworfen. Wir weisen Spieler in anderen europäischen Sprachbereichen darauf hin, daß sich das Tastenfeld für ihre Sprache etwas unterscheiden kann. Um solchen Spielern von MicroProse-Simulationen behilflich zu sein, haben wir Diagramme der UK-Tastaturen beigefügt:

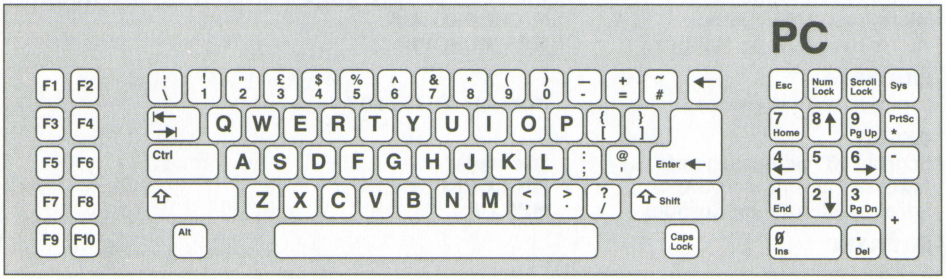
Steht z.B. im Handbuch, daß Sie die Minustaste (-) betätigen sollen, suchen Sie die Position dieser Taste auf dem UK-Tastenfeld und drücken die Taste, die sich auf Ihrer Tastatur an der gleichen Stelle befindet.

Ist der Simulation eine Tastaturmaske beigefügt, dann sind die Positionen der dem Spiel entsprechenden Tasten natürlich ganz eindeutig. Drücken Sie einfach die auf der Maske angegebene Taste.

Wichtiger Hinweis für Besitzer von IBM PC-kompatiblen Geräten

Voreingestellte Tastatur

Manchmal, besonders in Fällen, wenn Sie mit den "+" und "-" Tasten Schwierigkeiten haben, ist es nötig, den für Ihre Sprache bestimmten Tastaturtreiber durch Drücken von CTRL/ALT/F1 auszuschalten. Ihr Gerät arbeitet dann mit der voreingestellten US-Tastatur, die im Arbeitsspeicher aller PCs vorhanden ist. Machen Sie sich danach mit dem PC-Tastenfeld vertraut, und drücken Sie einfach die entsprechende Taste auf Ihrer Tastatur.



MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, GB
Tel: +44 (0) 1454 893900
HERGESTELLT IN GB